

# El sentido de la caverna. Lo virtual como un ámbito finito de sentido.

**Francesc Núñez Mosteo**

Universitat Oberta de Catalunya  
Àrea de pensament filosòfic i científic.  
Internet Interdisciplinary Institute

## Resumen.

Esta comunicación gira en torno a lo virtual que vamos a caracterizar “como estar-fuera-de-ahí”; es decir, como si se tratase de una experiencia de la conciencia (y no de una estructura ontológica del mundo) que delimita un ámbito finito de sentido. Lo virtual quedaría definido como un lugar a donde se transita desde lo real-cotidiano. Se trata de un ámbito finito de sentido diferente al mundo de la vida cotidiana que es desde donde nos desplazamos a diferentes realidades. Transitar entre el *ahí* y *fuera-de-ahí* requiere un cambio de conciencia.

**Palabras clave:** Virtual, real, mundo de la vida cotidiana, ámbito finito de sentido.

**Abstract.** *The Meaning of the Cave. Virtuality as a finite domain of meaning.*

This communication reflects upon virtuality, that we are going to characterize as “like being out there”; that is to say, as if it were an experience of the consciousness (and not an ontological structure of the world) that delimits a finite domain of meaning. Virtuality could be defined as a place to which one travels from what is real and daily. It is a finite domain of meaning which differs from the world of daily life, from where we move to different realities. To journey between *there* and *outside there* requires a change of consciousness.

**Key words:** Virtual, real, world of daily life, finite domain of meaning.

## Realidad virtual y relaciones electrónicas

El interés por la realidad de la vida cotidiana y por la naturaleza de lo real remonta a los orígenes del pensamiento filosófico. En nuestra tradición occidental la respuesta más conocida a los interrogantes que suscita la realidad la ofreció Platón (s. VI a. C). Para Platón, como es bien sabido, la realidad real no era la que captamos a través de los sentidos, sino otra de naturaleza ideal (inteligible), que solo se podía conocer con el

ojo del alma (inteligencia). El mundo sensible, en el que transcurre la mayor parte de la vida de los mortales, es meramente una copia de esa naturaleza ideal. Se sigue de esta condición humana la posibilidad de dirigir, o no, correctamente la mirada, con el órgano adecuado, y situarse así en uno u otro ámbito de realidad y decidir el valor y la calidad de nuestras acciones. Vivimos en un mundo de sombras, pero esforzándonos –muriendo a lo sensible–, podemos elevarnos hacia lo divino y verdaderamente real.

La aparición de Internet, con la consiguiente proliferación de objetos virtuales, y la generalización de relaciones mediadas electrónicamente, lleva a plantearse de nuevo el tema de la naturaleza de lo real. En este caso, la pregunta por la “entidad” de lo virtual, por su condición de real, ahora en relación con el mundo de la vida cotidiana, se sitúa en el horizonte de la reflexión y nos vuelve a interrogar sobre los diferentes niveles de realidad. La pregunta podría formularse de la siguiente manera: ¿A qué nos referimos cuando hablamos de virtualidad? ¿Es *real* la realidad virtual? ¿Cuál es su relación con el mundo material y sensible?

Generalizando, cuando hablamos de realidad(es) virtual(es) nos estamos refiriendo a dos vastos campos: por un lado, el mundo de los objetos virtuales (la realidad virtual –RV– propiamente dicha<sup>1</sup>) y, por el otro, el mundo de las relaciones (sociales) virtuales. Las más de las veces, realidades virtuales, objetos y mundos, relaciones y comunicación mediada por ordenador se entrecruzan en una densa red de difícil delimitación que, por cuestiones analíticas, consideraremos separadamente.

La literatura sobre el tema es abundante<sup>2</sup> y, en buena parte, los estudios se han centrado en caracterizar y singularizar lo virtual frente a lo real (Braudillard, 1981; Doel y Clarke, 1992; Lévy, 1995; Proulx y Latzko-Toth, 2000) y en dirimir la autenticidad de lo virtual (comunicación y relaciones sociales) frente a lo real (Dubey, 2001; Jones, 2003; Lockard, 1997; Robin, 1996; Turkle, 1997).

Ahora bien, pese a la abundante bibliografía, no existe acuerdo unánime a la hora de caracterizar la naturaleza de lo virtual. En cualquier caso, se puede intentar una definición que la describa como la generación tecnológica de un entorno de percepciones y experiencias en el que es posible la interacción, es decir, es posible modificar el entorno en función de los estímulos y de las respuestas que se van produciendo. No obstante, hay muchas voces críticas respecto a lo que se está presentando (y vendiendo) como RV, pues por lo general no cumple ninguna de sus condiciones: no es intuitiva, no suele haber interactividad y no funciona a tiempo real (Woolgar, 2005: 71).

Por lo que se refiere a naturaleza de los “objetos virtuales” que pueblan Internet (un

1 Ver definición en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual)

2 No deja de ser significativo que el VII Congreso Internacional de Ontología (<http://www.ontologia.net/>) celebrado en San Sebastián (2-6 octubre de 2006) se haya presentado con el siguiente título: “De la caverna platónica a Internet. Lo Real y lo Virtual”. Este congreso, precisamente, buscaba reflexionar sobre la naturaleza y entidad de lo virtual.

videojuego, un Chat, una página web o, mejor aún, un blog, una wikipedia o un espacio como *Youtube*) es notoria su falta de entidad y su escasa autonomía. Es muy difícil la distinción entre el producto (lo que sería el “objeto”), los productores y la tecnología que lo hace posible, así pues, es vano caracterizar un objeto virtual como una entidad independiente del proceso de su producción y de los actores y tecnologías que lo producen. De hecho, lo que caracteriza la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento sino la aplicación de ese conocimiento a los aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información y comunicación en un círculo de retroalimentación acumulativa entre innovación y usos (Castells, 1998: 58). En este círculo, creadores, usuarios y tecnología pueden llegar a confundirse.

Por ejemplo, en una etnografía sobre un objeto virtual (la creación de una especie de Chat con avatares), A. Wittel, C. Lury y S. Lash aprendieron que “un objeto virtual no puede ser rastreado igual que muchos otros objetos porque no existe como objeto singular y de algún modo original (ni siquiera como prototipo), sino que existe simultáneamente en una multitud de copias y en muchos lugares físicos (pantallas de ordenador). La producción de un objeto digital no es un proceso lineal que consta de diferentes fases temporales, sino un proyecto, una interacción compleja y flexible, es decir, heterática, de tareas y empresas” (Woolgar, 2005: 209)

En relación con el otro tipo de realidades virtuales a las que nos hemos referido, nos preguntamos por la naturaleza de las relaciones sociales, por la producción de un espacio social, resultado de la comunicación e interacción mediada electrónicamente. No deja de ser un enigma la posibilidad de vida social real en el mundo virtual. La inquietante pregunta a propósito de esta eficiente forma de contacto social surge porque la comunicación electrónica no es solamente una herramienta, un instrumento para la relación, sino porque, además, también estructura las relaciones sociales que permite, es decir, es el espacio en el que tienen lugar estas relaciones, así como la forma de acceder a ellas (Jones, 2003: 29).

Las respuestas a este interrogante van desde la descalificación de esta forma de relación social por considerarla pobre y mermada respecto a la riqueza propia de la comunicación cara a cara (Donath, 2003; Kraut, R. y otros, 1998; Moral y otros, 2004;) hasta la sobrevaloración de las relaciones electrónicas por considerar que harán posible un ideal de comunidad, abierta, libre, democrática y plena de sentido (Hampton y Wellman, 2000; Herring, S. 1993; McKenna, Green y Gleason, 2001; Rheingold, 1996; Robinson y Kestnbaum, 1999).

Más allá de las consecuencias distópicas o utópicas que la consideración del medio y sus potencialidades permitían extraer, la experiencia demuestra (Baym, 2003) que es posible que numerosos usuarios se experimente en sus relaciones *online* formando parte de una comunidad. El estilo de esta comunidad está marcado, en buena medida, por una amplia gama de condiciones preexistentes. Estas condiciones son debidas tanto a la naturaleza de la tecnología como al contexto social de procedencia de los participantes en la relación social (Jones, 2003: 60ss). En este proceso de domesticación y apropiación de la

tecnología, y de lo que esta nos permite hacer (nuevas formas de sensación y experiencia, nuevas formas de comunicación y relación), es fundamental la creación de significado social y de sentido.

No cabe duda de la enorme complejidad de las relaciones que median entre tecnología y sociedad por una parte, y entre el mundo de la vida cotidiana y aquello que tiene lugar en Internet o que la comunicación electrónica hace posible, por otra parte. Así, nos atrevemos a afirmar que es muy difícil *una* respuesta definitiva acerca del estatuto ontológico de lo virtual, entendiendo por tal aquello que resulta de la aplicación y uso de las tecnologías digitales y de la comunicación mediada por ordenador.

Nuestro propósito en este trabajo es caracterizar lo virtual como una experiencia de la conciencia que delimita un ámbito finito de sentido, tal y como esta se refleja, por ejemplo en un juego de RV, en la vida en la pantalla de un determinado grupo de discusión o en el hecho de jugar en una videoconsola. Para llevar a cabo esta caracterización de lo virtual nos basaremos, fundamentalmente, en la aproximación fenomenológica que hace Alfred Schütz de algunos aspectos de la vida social y que han sido la base de la sociología del conocimiento. Con esta propuesta, que solo aspira a ser una propuesta que pueda ayudar a comprender la *realidad* de lo virtual, la pregunta por la naturaleza de lo virtual deja de ser una pregunta por la estructura ontológica para convertirse en una pregunta por el sentido de la experiencia y de la relación (imbricación) de esta experiencia en la vida cotidiana.

## La realidad de la vida cotidiana y el sentido de lo virtual

Para el filósofo nunca ha sido fácil distinguir y caracterizar los diferentes ámbitos o grados de realidad. Es evidente que las cosas no siempre son lo que parecen y también desde la vida cotidiana cada vez es más difícil clasificar o definir los diferentes tipos de experiencia a los que tenemos acceso como reales o no reales, como verdaderas o falsas, como auténticas o inauténticas. Con la irrupción de la realidad virtual y de las relaciones mediadas por ordenador, los marcos conceptuales que nos proporciona la tradición filosófica occidental pueden resultar insuficientes para clasificar los diferentes tipos de experiencia y los diferentes ‘acentos’ de realidad de los acontecimientos.

La importancia cada vez mayor de la mediación tecnológica en la vida cotidiana ha suscitado una disparidad de discursos que en ocasiones corren el peligro de caer en la polaridad entre utopías y distopías acerca del valor de la comunicación y de la experiencia electrónica o sobre la validez del conocimiento que nos proporciona la realidad virtual. A fin de evitar tal polaridad, creemos que es una buena estrategia de reflexión filosófica abordar el tema de lo virtual poniendo el acento en el sentido otorgado a las ‘realidades electrónicas’ desde la experiencia cotidiana de los usuarios y creadores de esa realidad y de los creadores de la tecnología que la hace posible.

Por estas razones proponemos, como hemos dicho, caracterizar lo virtual como un

ámbito finito de sentido, de manera que queda en un segundo plano la pregunta por la realidad de lo virtual. Se trata de fijar la atención en el tránsito desde el *hic et nunc* de la conciencia natural a otras formas de conciencia. Así, nos centramos en la inminencia de la vida cotidiana, en la rotundidad de la experiencia del mundo de la vida cotidiana como el único ámbito de realidad no cuestionado y desde donde es posible transitar a otros ámbitos de realidad, a otros ámbitos finitos de sentido.

Según Michel Serres, la imaginación, la religión, la ficción o determinados usos del lenguaje son formas de *estar-fuera-de-abí* que nada tienen de nuevo ni reciente. En este sentido lo virtual es algo que las nuevas tecnologías pueden amplificar, pero que no se debe a éstas, sino que está inscrito en la definición de lo humano. Así, la singularidad de nuestro siglo es que las redes de comunicación hacen realidad los espacios virtuales que en otros tiempos estuvieron reservados a los sueños<sup>3</sup> y a las representaciones (Serres, 1994:15)

De este modo, lo virtual quedaría definido como un lugar –no necesariamente espacial, claro está– adonde se transita desde lo real-cotidiano. Un universo finito de significado diferente del universo cotidiano que es desde donde nos desplazamos a diferentes ‘realidades’. Transitar entre el *abí* y el *fuera-de-abí* requiere un cambio de conciencia. No se trata, como en Platón –ya lo hemos dicho–, de un dirigir correcta o incorrectamente la mirada (*noein*), de un mirar recto que decide el ámbito de realidad en el que nos situamos (y la rectitud y valor de la vida humana), sino de la posibilidad de transitar entre diferentes campos de acción y de dominación que son, también, diferentes formas de conocimiento.

Para caracterizar el mundo de la vida cotidiana y las posibilidades de tránsito a otros ámbitos finitos de realidad seguiremos muy de cerca a Alfred Schütz (Schütz, 1974: 206ss). El mundo “real” de la vida cotidiana –nuestro, digámosle así, centro de operaciones– es caracterizado por este autor como un mundo intersubjetivo que existía mucho antes de que cada uno de nosotros naciera, un mundo experimentado e interpretado por otros, nuestros predecesores, como un mundo organizado y lleno de sentido. Todos nacemos en un mundo que está acabado. Se trata del mundo real, objeto de nuestras acciones e interacciones, raramente cuestionado y puesto en duda, pues nos movemos dentro de él con un motivo claramente pragmático: un mundo que hay que modificar a través de nuestras acciones. No se trata de un objeto de pensamiento (en actitud natural), sino de un campo de dominación. De entrada, está exento de reflexión, tiene un interés eminentemente práctico y variable (Schütz, 1974: 198)

En actitud natural, nos interesa el mundo de la vida cotidiana que está a nuestro alcance, es decir, el aquí y el ahora en el que el cuerpo es un referente importante. Se trata, principalmente, del mundo de nuestras ejecuciones, aquello que hacemos, sobre lo que actuamos, sin que esto excluya de nuestro interés lo que está distante, lo que no se ve. No obstante, es “el mundo a mi alcance” el que se experimenta como núcleo de la propia

3 La comparación con el mundo de los sueños puede encontrarse también en Núñez, 2002 y Suler, 2002

realidad y éste puede ser presente, futuro y recuperable. Nada impide que un espacio virtual o una relación mediada por ordenador puedan formar parte de él.

Como hemos dicho, el mundo de la vida cotidiana no es, en actitud natural, un objeto del pensamiento, sino un campo de dominación, un lugar donde llevar a cabo acciones, donde actuar. De entrada, la conciencia no es reflexiva y su interés por el mundo es eminentemente práctico. La significatividad de la que se revisten los objetos es variable, en función de los objetivos perseguidos, de los proyectos, de los intereses, etc.

La realidad del mundo (de la vida cotidiana) no es, por norma general, un problema. No hay razón para dudar de él, no hay razón para dudar de las experiencias a las que tenemos acceso, nada indica que las cosas no se muestren tal y como son. Hace falta una “irrupción” para poner en duda nuestras certezas. A. Schütz denomina “epojé de la actitud natural” al hecho de no poner en duda la realidad del mundo, antes al contrario, se suspende la duda de que las cosas puedan ser diferentes de lo que parecen ser. En este sentido, como veremos más adelante, la irrupción de la “realidad virtual” en la vida cotidiana puede tener un efecto de disolución de la ‘epojé de la actitud natural’ al amplificar nuestra capacidad reflexiva e “irrumper” en el orden normal de las cosas.

Es desde el estado primordial de la conciencia desde donde podemos transitar a otros ámbitos finitos de sentido, entendiendo por ámbito finito de sentido un determinado conjunto de experiencias (no de estructuras ontológicas) que muestran un estilo cognitivo específico y son, respecto a este estilo, coherentes y compatibles unas con otras. Nuestra propuesta es que los diferentes mundos virtuales, los diferentes espacios y tipos de relación virtual pueden ser considerados, en muchas ocasiones, como un ámbito finito.

La vida cotidiana es uno de estos ámbitos de sentido, con un estilo cognoscitivo específico; de hecho, es el centro, el espacio central desde donde nos trasladamos a otros ámbitos (necesariamente periféricos, secundarios). Por norma general, no se está dispuesto a abandonar la actitud natural y es necesario experimentar algún tipo de conmoción específica que nos obligue a trascender los límites de este ámbito finito de sentido (*abî*) y trasladar a otro el “acento de realidad” (*fuera-de-abî*). Habrá tantos tipos de experiencia de conmoción como ámbitos de sentido diferentes a los que podamos atribuir acentos de realidad.

Los ejemplos clásicos son la conmoción de quedar dormido (dar un ‘salto’ al mundo de los sueños); la transformación interior que sufrimos que cuando en el teatro se abre el telón o en el cine se apagan las luces y empieza la sesión (transición al mundo del escenario o del cine); el cambio radical de actitud cuando permitimos delante de un cuadro que el campo visual se limite por lo que está dentro del marco (paso al mundo pictórico); la perplejidad, seguida por la risa, cuando al oír un chiste, estamos dispuestos por unos breves instantes a aceptar el mundo de la broma como realidad; el movimiento del niño hacia un juguete (transición al mundo del juego), etc. También la experiencia religiosa es un ejemplo de conmoción y la decisión del hombre de ciencia y su actitud contemplativa,

así como el mundo de la locura (Schütz, 1974:216)

A estos ejemplos propuestos por A. Schütz, cabe añadir la experiencia de abrir la pantalla y conectar con los espacios de realidad y relación electrónica. Los pasos que nos llevan a acceder a un juego, como por ejemplo *Second life* (o a los de cualquier videoconsola), la participación en un chat de relaciones personales, navegar por la blogosfera o sumergirse durante horas en *Youtube*. Estas son otras tantas experiencias de transformación interior que nos dan acceso a un ámbito de sentido distinto –no separado– del mundo de la vida cotidiana. Cada uno de ellos, como los anteriores, tiene estilos cognoscitivos particulares. Las experiencias dentro de cada ámbito son coherentes entre sí y compatibles unas con otras aunque puedan divergir de los significados de la vida cotidiana.

No hay, a juicio de Schütz, fórmulas de transformación de uno a otro ámbito, sólo es posible acceder mediante un salto. El salto no es más que una modificación radical de la tensión de la conciencia, basada en una diferente atención a la vida. Cada uno de estos ámbitos tiene una “epojé” específica, es decir, una forma dominante (y no cuestionada) de espontaneidad, de comportamiento, de experimentarse a sí mismo, de socialidad y una perspectiva temporal específica.

“En mi fantasía, puedo imaginarme en cualquier rol que desee arrogarme. Pero al hacerlo, no dudo de que el sí-mismo imaginado no es sino una parte de mi personalidad total, un rol posible que puedo adoptar, un Mí, que sólo existe por mi gracia. En mis fantasías, puedo incluso variar mi apariencia corporal, pero esta libertad discrecional halla sus barreras en la experiencia primordial de los límites de mi cuerpo. Ellos subsisten, ya sea que me imagine como un enano o como un gigante... El fantaseo puede tener lugar en soledad o en sociedad; en este último caso se produce una relación Nosotros y en todas sus derivaciones y modificaciones.” (Schütz, 1974:223)

Pese a que hemos alineado el mundo de la ejecución de la vida cotidiana entre estos ámbitos finitos de sentido, este es el arquetipo de toda experiencia de realidad y todos los demás pueden ser considerados como modificaciones. Hay que tener en cuenta que el lenguaje siempre pertenece, como elemento de comunicación, al mundo del ejecutar intersubjetivo y se resiste a ser vehículo de significados que trascienden sus presuposiciones. El lenguaje científico es un intento de superar este límite. Cada universo finito crea su propio lenguaje y en la generación de nuevos significados las metáforas son fundamentales al permitir pensar una cosa en términos de otras y al permitir dar significado y ordenar los nuevos campos de sentido y acción (Lakoff y Jonson, 1991; Núñez, 2004)

Por más que, como hemos dicho, el mundo de la vida cotidiana es el marco de referencia básico de toda otra experiencia, en la medida que la mente se aparta de la vida tanto mayores son los estratos del mundo del ejecutar cotidiano que son puestos en duda; la *epojé* de la actitud natural que suspende la duda en su existencia es reemplazada por otras *epojés* que suspenden la creencia en capas cada vez mayores de la realidad de la vida cotidiana, colocándolas entre paréntesis (Schütz, 1974: 218).



Siempre y cuando la radicalidad e intensidad de las experiencias que nos alejan del mundo del ejecutar cotidiano no nos lleven a perder, como a Don Quijote, el horizonte básico de sentido, el efecto ‘subversivo’ y crítico de estas experiencias puede ser beneficioso al permitir relativizar (desreificar) y desenmascarar las tramas de sentido de la vida diaria. La reflexividad y la conciencia crítica son características de la modernidad. En este sentido, como decía Serres, las nuevas tecnologías lo que hacen es amplificar esa posibilidad presente desde siempre en determinados usos del lenguaje o de la imaginación que nos permiten trascender la realidad de *la caverna*.

Situar la “vida en la pantalla” entre los diferentes ámbitos finitos de sentido a los que la conciencia humana puede acceder —como campos de experiencia y de conocimiento— no implica una separación de la realidad virtual de la realidad de la vida diaria, sino todo lo contrario, se trata de la inserción de la realidad virtual como parte constitutiva de los diferentes universos de sentido que, vertebrados desde la vida cotidiana, configuran la experiencia y el conocimiento humanos. Las relaciones y transiciones entre estos mundos deben seguir siendo objeto de la reflexión y del estudio.

## Referencias

- Braudillard, J. (1981) *Simulacres et simulation*. Paris: Kawade Shobo Shinsha.
- Castells, M. (1998) *La era de la información*. Vol. 1. *La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial
- Crang M., Crang Ph. y May J. (1999) *Virtual Geographies. Bodies, space and relations*. London and NY: Routledge.
- Doel, M y Clarke (1999) “Virtual Simulation. Suppletion, Seduction and Simulacra”. En Crang, R. y May, J. (dir) *Virtual geographies. Bodies, Sapce and Relations*. Londres: Routletge
- Donath, J.S. (2003) “Identidad y engaño en la comunidad virtual”. En Smith, M. y Kollock, P. (ed.) *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: editorial UOC. (1999)
- Dubey, G. (2001) *Le lien social à l'ère du virtual*. Paris. Puf.
- Hampton, K.N. y Wellman, B. (2000) “Examining community in the digital neighborhood: early results from Canada’s wired suburb”. En Ishida, T. e Isbister, K. (Eds.) *Digital Cities: Experiences, Technologies and Future Perspectives*, Heidelberg, Germany: Springer.
- Herring, S. (1993), “Gender and democracy in computer-mediated communication”. *Electronic Journal of Communication* 3(2)
- James Slevin (2000) *The Internet and Society* Cambridge: Polity Press
- Jones, G. J. (2003) “Información, Internet y comunidad: apuntes para una comprensión de la comunidad en la era de la información”. En Jones, G.J. (ed.) *Cibersociedad 2.0*. Barcelona: Editorial UOC.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T. y Scherlis, W. (1998). “Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?” *American Psychological Association*. 53, 1.017-1.031.



- Lévy, P. (1995) *Qu'est-ce que le virtual?* Paris: La Découverte.
- Lakoff, G. y Jonson, M. (1991) *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Lockard, J. (1997) "Progressive politics, electronic individualism and the myth of virtual community" en Porter, D. (ed.) *Internet culture*. Nueva Cork: Routledge.
- McKenna, K., Green, A. y Glason (2001). "Relationship formation on the Internet: What's the big attraction?" *Journal of Social Issues*, 58, 9-31.
- Moral, F; Canto, J.M. y Gómez-Jacinto, L. (2004) "Internet y desindividuación en la red: el modelo de identidad social de los fenómenos de desindividuación". *Revista de psicología social*. Vol.1, 19, 93-106
- Núñez, F. (2002) "Internet, fàbrica de somnis. Claus per a la comprensió de la participació en fòrums i xats" Revista Digithum. UOC Núm.3 [<http://www.uoc.edu/humfil/articles/cat/nunez/nunez.html>]
- Núñez, F. (2004) "Metàfores d'Internet" Revista Digithum. UOC. Núm. 6. [<http://www.uoc.edu/humfil/articles/cat/nunez0304.html>]
- Proulx, S. y Latzko-Toth, G. (2000) «La virtualité comme catégorie pour penser le social: l'usage de la notion de communauté virtuelle». *Sociologie et société*, vol.23 (2), 99-121. Presse Université de Montréal.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa. (1994)
- Robin, K.(1996) "Cyberspace and the Word We Live", En Dovey, J. (dir.) *Fractal Dreams: New Media in Social Context*. Londres: Lawrence & Wishart.
- Robinson, J.P. y Kestnbaum, M. (1999) "The personal computer, culture and other uses of free time". *Social Science Computer Review*, 172, 209-216.
- Serres, M. (1994) *Atlas*. Madrid: Cátedra
- Shütz, A. (1974) "Sobre las realidades múltiples", dentro de *El problema de la realidad social* Amorrotu: Buenos Aires.
- Suler, J. (2002).Cyberspace as Dream World. In The Psychology of Cyberspace (orig. pub. 1996), <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/cybdream.html> (article orig. pub. 1996)
- Turkle, S. (1997) *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós
- Wellman, B. (1997). "An electronic group is virtually a social network". In S. Kiesler (Ed.), *Culture of the Internet* (pp.179-205). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.